

Opinnäytetyö (AMK)

Koulutusohjelma: Viestintä

Suuntautumisvaihtoehto: Elokuva

2014

Antti Siniranta

MUSIIKKI ELOKUVAN MAAILMAA RAKENTAMASSA

– miten elokuvamusiikilla voi rakentaa elokuvan
maailmaa alajuonteiden kautta



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Antti Siniranta

MUSIIKKI ELOKUVAN MAAILMAA RAKENTAMASSA

Tämä opinnäytetyö tutkii keinoja, joilla elokuvamusiikki voi rakentaa elokuvan maailmaa. Elokuvan maailma on maailma, johon elokuvan tapahtumat sijoittuvat. Elokuvan maailma pitää sisällään niin visuaalisen, juonellisen kuin äänellisenkin kerronnan. Nämä kerronnan tasot rakentuvat pienemmistä alajuonteista, joihin selkeimpinä kuuluvat hahmot, fyysinen maailma sekä elokuvan aikakausi.

Tämä opinnäytetyö esittää ajatuksen siitä, että elokuvan maailmalla on kehys, joka kattaa suuret juonelliset konfliktit. Opinnäytetyössä syvennytään nimenomaan siihen, miten elokuvamusiikilla voi rakentaa elokuvan maailman kehystä alajuonteiden kautta. Opinnäytetyössä pureudutaan kolmeen amerikkalaiseen suuren budjetin elokuvaan sekä vertailun vuoksi suomalaiseen ja espanjalaiseen elokuvaan. Työssä tarkastellaan miten kyseiset elokuvat rakentavat elokuvan maailman kehystä alajuonteiden kautta.

Alajuonteet toimivat erittäin kätevänä työkaluna elokuvan maailman kehysten rakentamisessa. Elokuvan musiikin konseptia luodessaan, säveltäjän on kuitenkin syytä miettiä sitä, mitkä alajuonteet ovat elokuvan maailman kehysten rakentamisen kannalta ne tärkeimmät alajuonteet. Kaikkien alajuonteiden käyttöön ei välttämättä ole aikaa tai tilaa.

ASIASANAT:

elokuvamusiikki, elokuvantutkimus, narratiivisuus, taidemusiikki, äänikerronta

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media Arts | Film Art

2014 | 36

Vesa Kankaanpää

Antti Siniranta

USING SCORE TO CREATE THE FILM'S WORLD

This thesis studies the ways in which a film score can help create the film's world. Everything that happens in the story takes part in the film's world. Film's world is the entirety that we experience as a film. But is it possible to create this world with the score and if so, how?

In this thesis an idea of a frame in the film's world is introduced. This frame includes all the major conflicts in the film. This thesis focuses on how film score can help create this frame through the elements in the film. These elements include characters, their motives, physical locations and the story's era. What are the contributions of these elements in the score, and in its creation of the film's world?

This method is something that should be treated as a tool for the composer and not as a rule. It is a good tool to create integrity and consistency within the story of the film. But overuse of this method may lead to chaotic and inconsistent results.

KEYWORDS:

film music, film study, narrative, art music, audio narrative

SISÄLTÖ

SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 ELOKUVAN MAAILMA	8
3 ELOKUVAN MAAILMAN KEHYS	10
3.1 Elokuvan maailman kehysten alajuonteet ja niiden käyttö	12
4 ESIMERKKIELOKUVAT	15
4.1 The Dark Knight	15
4.1.1 The Dark Knight: Kehysten konfliktit hahmojen kautta	16
4.2 Avatar	21
4.2.1 Avatar: Fyysisen maailman alajuonne	22
4.3 Gravity	26
4.3.1 Gravity: Hahmon motiivi ja fyysinen maailma	27
4.4 Vertailuesimerkit: suomalainen ja espanjalainen	30
5 POHDINTA	33
LÄHTEET	35

SANASTO

Dialogi	Hahmojen puhe ja keskustelu elokuvan ääniraidalla
Diegeettinen musiikki	Elokuvan kerronnallisesta tilasta kuuluva musiikki
Gamelan-soitin	Vasaralla soitettava kello-tyyppinen lyömäsoitin
Idiofoni	Soitin, joka tuottaa äänen koko soittimen itsensä resonoinnilla
Membranofoni	Soitin, jossa ääni tuotetaan kalvon resonoinnilla. Useimmiten rumpu.
Mikrotonaalisuus	Viritysjärjestelmä, jossa esiintyy puoliaskelta pienempiä eroja nuottien välillä
Sample	Ennalta äänitetty tietokoneella soitettava ääni
Score	Elokuvaa varten sävelletty musiikki
Status quo	Tila ennen konfliktia, normaali tila

1 JOHDANTO

Musiikki elokuvassa on vahva viestijä. Se voi kertoa jotain, mitä kuva tai ääni ei halua tai voi. Entä miten musiikilla todennetaan ja rakennetaan elokuvan maailmaa. Sitä elokuvan maailmaa, johon hahmot, konfliktit ja konkreettiset olosuhteet ovat suorassa yhteydessä. Elokuvan maailma voi olla avaruusasema galaksimme toisella laidalla. Elokuvan maailma voi myös olla meidän todellinen maailmamme, johon kuuluu samat kadut, samat eläimet ja samat sosiaaliset säännöt, kuin meidän maailmassamme. Tai ainakin näin elokuva antaa meidän olettaa. Elokuvan maailmassa tarina voikin tapahtua todellisuudessa, jossa kaikki edellä mainitut hajoavat, ovat hajoamaisillaan tai ovat muuten vain väärinpäin.

Elokuvan maailma on maailma, johon elokuvan tarina sijoittuu. Elokuvan maailma ei ole pelkästään se mitä ruudulla näkyy vaan se on myös se mitä ruudulta kuuluu. Elokuvan maailmaa rakennetaan siihen kuuluvilla monilla alajuonteilla, joihin lukeutuu myös asioita, joita ruudulla ei näy eikä kuulu. Elokuvan maailma on kerrontaa monilla tasoilla.

Tässä opinnäytetyössä syvennyn kysymykseen: ”Miten elokuvamusiikki voi rakentaa elokuvan maailmaa alajuonteiden kautta?” Elokuvan maailman alajuonteet ovat niitä elokuvan maailman osia, jotka rakentavat elokuvan maailmana esittäytyvän kokonaisuuden. Analysoin kolmea amerikkalaista, sekä vertailun vuoksi kahta eurooppalaista, esimerkkielokuvaa. Yritän tulkita esimerkkielokuvista sitä, miten kyseisissä elokuvissa on hyödynnetty alajuonteita elokuvan maailman rakentamisessa. Käyn ensin läpi sen, mitä tarkoitan tällä ”elokuvan maailmalla” ja sen jälkeen selvitän mitä ”elokuvan maailman kehys” pitää sisällään. Käyn myös läpi selkeimmät alajuonteet, joilla elokuvan maailmaa on mahdollista rakentaa.

Elokuvamusiikin ei tulisi olla vain taustaaäntä tai pakollista mölyä, jolla korjataan dialogin kömpelyyttä tai muita kuvauksissa tai leikkauksessa pieleen menneitä asioita. Kuten Randy Thom kirjoittaa internet artikkelissa ”Designing a Movie for

Sound” elokuvan äänestä: *”It is even a little misleading to say ”a role sound plays” because in fact when a scene is really clicking, the visual and aural elements are working together so well that it is nearly impossible to distinguish them.”* (Thom 1999.) Eli Thomin mukaan kaikki visuaaliset ja äänelliset elementit yhdessä rakentavat elokuvan toimivan kokonaisuuden. Elokuvamusiikki kuuluu myös tähän kokonaisuuteen. Se ei ole mikään erillinen, elokuvasta riippumaton elementti, joka vain laitetaan soimaan kuvan päälle. Vaan elokuvaa varaten sävelletyllä musiikilla, eli scorella, on myös konsepti ja tarkoitus elokuvassa. Elokuvamusiikin tarkoitus on yhtä lailla, äänen ja kuvan rinnalla, rakentaa elokuvan maailmaa ja tehdä siitä uskottavampaa. Mutta miten tämä elokuvamusiikin tarkoitus saadaan esiin ja miten alajuonteita voidaan hyödyntää sen esiintuomisessa.

2 ELOKUVAN MAAILMA

Elokuvan maailma on melko laaja käsite ja se pitää sisällään suuren kirjon alajuonteita. Elokuvan maailma on tietyllä tapaa elokuvan kerronnan tasojen ja alajuonteiden summa. Elokuvan maailmaan sisältyy niin äänellinen kuin kuvallinenkin kerronta. Näitä kerronnan tasoja rakentavat alajuonteet joihin selkeimpänä kuuluvat hahmot, näiden motiivit, maantieteellinen ja fyysinen ympäristö sekä aikakausi johon elokuvan tapahtumat sijoittuvat. Näiden lisäksi elokuvan maailmaa rakentaa näiden alajuonteiden interaktio sekä suhde toisiinsa. Tämä alajuonteiden interaktio johtaa elokuvassa välttämättömään tarinan etenemiseen ja täten myös elokuvan maailman jatkuvaan kehitykseen ja muutokseen.

Elokuvan maailman on vain harvoin syytä pysyä paikallaan. Tämä elokuvan maailman jatkuva liikehdintä aiheuttaa musiikille dramaturgisen paineen ja tämän myötä uuden tilaisuuden rakentaa elokuvan muuttunutta maailmaa. Tämä kyseinen paine on myös usein kompastuskivi tilanteissa, joissa lähdetään miettimään dramaturgisesti kestäviä scoreja. Kun elokuvan maailma notkahtaa juonnellisesti eteenpäin, on suotavaa, että score seuraa perässä. Esimerkiksi kun päähenkilö pääsee askeleen lähemmäs päämääräänsä, maailma valaistuu ja pieni onnistumisen pilkahdus välähtää. Tätä on mahdollista, ellei jopa suotavaa, rakentaa myös scoren avulla: Alun tummat sävelet, jotka eivät vain laskeudu mihinkään, yhtäkkiä löytävätkin polun edetä sointukulussaan. Ehkei aivan maailiin asti, mutta ainakin kuultavan helpotuksen verran. Näin score kuljettaa elokuvan maailmaa eteenpäin käyttäen hyväksi hahmon alajuonnetta.

Edellinen esimerkki on vain yksinkertaistettu keino rakentaa elokuvan maailmaa. Näissä asioissa vain mielikuvitus on rajana. Tai ainakin niin kauas, kuin idea scoressa vain pysyy katsojien mielletävänä. On turha lähteä poluille, joita ei välttämättä edes itse tunne. Elokuvan maailman läsnäolo scoressa vahvistaa elokuvan maailman uskottavuutta ja auttaa katsojia sisäistämään sen suuremmat konfliktit.

Elokuvan maailma on elokuvan todellisuus. Kaikki mitä elokuvassa tapahtuu, on totta. Mitä uskottavampana elokuvan maailma pysyy elokuvan keston ajan, sen paremmin elokuvan tapahtumat hyväksytään ja sen eheämmältä tarina tuntuu.

3 ELOKUVAN MAAILMAN KEHYS

Tämä elokuvien jännittävä ja monikerroksinen maailma on kaikin puolin kiehtova, sillä siellä kaikki on mahdollista. Elokuvan tapahtumat voivat sijoittua vaikka galaksimme reunalle, eikä kukaan halua kyseenalaistaa sitä niin kauan kuin elokuvan maailma vain pysyy uskollisena itselleen. Ja niin kauan kuin sen osiensa summa palvelee tätä todellisuutta, katsoja hyväksyy kaiken ruudulla näkemänsä ja kuulemansa.

Elokuvan maailman itsenäisten ja konkreettisten alajuonteiden, kuten hahmot ja maailmankolkat, lisäksi elokuvan tarina toimii myös korkeammalla tasolla. Tätä tasoa kutsutaan tässä työssä elokuvan maailman kehukseksi. Tämä kehys kattaa elokuvan juonelliset konfliktit ja olosuhteiden muutokset. Asiat, jotka tapahtuvat suuremmassa mittakaavassa ja vievät tarinaa eteenpäin. Tätä kehystä musiikki voi rakentaa esimerkiksi ennakoimalla näitä katastrofeja ja suuria konflikteja. Tässä ennakkoinnissa score voi käyttää hyväksi elokuvan maailman alajuonteita. Näin tehdessään, score aktivoi katsojassa haluttuja tuntemuksia ja saa heidät huomaamaan, huomaamattaan, tarinan etenemisen. Elokuvan maailmassa tuntuu tällöin jatkuva tapahtumien kulku. Score osaa rakentaa odotusta ja lopulta lunastaa odotuksen.

Tämä elokuvan maailman kehys on juuri sitä haastavaa elokuvan maailmaa, jota scoren voimin voidaan vahvistaa ja rakentaa tarpeen mukaisessa valossa. Tämä kehys on juurikin kaikkea sitä, mitä emme välttämättä näe päältäpäin, mutta mihin tarina vääjäämättä johtaa. Kaikkea sitä, mitä ei varsinaisesti sanota ääneen. Tämä tarkoittaa esimerkiksi suuria kokonaisuuksia ja isoja konflikteja. Eli kokonaisuuksia ja konflikteja, jotka liikkuvat hitaasti, mutta pienestä ärsykkeestä.

Esimerkki: Maailmanlopun väistämätön eteneminen eli kaiken elävän tuho maapallolla. Se on vääjäämätön paha, se on kohtalo, joka on kaikille sama. Elokuvan tapahtumat tapahtuvat ajassa, jota varjostaa tämä suuri murhe. Tämä on siis elokuvan kehysten lähtöasetelma. Tämän murheen istuttaminen sco-

reen alajuonteiden avulla vaatii ajatusta ja kokeilua, mutta onnistuessaan se rakentaa elokuvan maailmaan eheyttä. Tämän lisäksi scorella on tilaisuus palkita katsoja elokuvan maailman alajuonteiden kautta, kun lopulta sankarimme onnistuukin kaikesta huolimatta estämään tämän kohtalon. Sankarin teema peittoaa murheen teemaan ja katsoja kokee helpotusta. Pienten tapahtumien sarjan päätteeksi kaikki kääntyykin siis hyvin. Loistava score ei ainoastaan vahvista tämän ratkaisun tuomaa helpotusta, vaan rakentaa sen toivottomuutta alusta asti. Tämän lisäksi score rakentaa alajuonteiden avulla sillan näiden pääpisteiden väliin. Alajuonteiden teemoissa on mahdollista kuulla myös näiden motiivit. Hullu tiedemies ei esimerkiksi haluakaan maailman pelastuvan. Maapallon vääjäämätön kohtalo siis seuraa tätä hahmoa. Myös score kietoutuu tämän motiivin ympärille. Näin score rakentaa elokuvan maailman kehystä ja lopulta elokuvan maailmaa elokuvan maailman alajuonteiden kautta.

Elokuvan ajallinen maailma saattaa vaihdella tarinan edetessä, mutta itse elokuvan maailman kehys voi siitä huolimatta seurata omia uomiaan. Keskiaikainen seikkailu ei välttämättä vaadi keskiaikaista musiikkia, sillä elokuvan maailmaa saattaakin rakentaa paremmin moderni syntetisoitu musiikki. Tämä voisi kuvastaa esimerkiksi modernin maailman ongelmia keskiajalla. Elokuvan maailma ei siis ole millään tavalla sidottu elokuvan ajalliseen, maantieteelliseen tai fyysiseen maailmaan. On syytä ymmärtää näiden ero. Vaikka myös fyysistä maailmaa on helppo ja joskus hyvin suotavaakin heijastaa scoressa.

Keskiaikainen seikkailu voi siis hyvin soida barokkijuoksutuksien keskellä tai Intiassa tapahtuvaa romanttista kriisikomedialla voi hyvin säestää sitarin sointi. Kaikki ovat sinänsä valintakysymyksiä. Eivätkä nämä edellisetkään keinot jätä pois musiikillista mahdollisuutta rakentaa itse elokuvan maailmaa tämän alajuonteen kautta. Eikä ole tietenkään järkevää jättää mitään vaihtoehtoja heti alkuun pois. Maantieteellisissä tapauksissa on vain useasti tapana leimata tapahtumien sijaintia hyvin suorasukaisella tavalla. Esimerkiksi tapauksissa, joissa maantieteellinen sijainti on tarinan kannalta olennaista tai elokuvan keskiössä on historiallinen tapahtuma, score laitetaan helposti pyörimään näiden asioiden ympärille. En väitä, että tämä on välttämättä huono asia, mutta se ei ole

todellista elokuvan maailman rakentamista. Se on maantiedettä ja musiikin maailmanhistoriaa.

On siis mahdollista ajatella, että tämä elokuvan maailman kehys luo myös scorelle oman kehyksensä jonka sisään kaikki muu, alajuonteet mukaan lukien, istutetaan. Tämä kehys on elokuvan maailman abstrakti olemus, joka on kuitenkin kuultavissa. Ja kun score seuraa onnistuneesti tätä abstraktia olemusta, se ei vieroita katsojaa elokuvan maailmasta hetkeksikään. Elokuvan maailma pysyy uskottavana, huolimatta siitä, mitä sen sisällä tapahtuu.

Karlin ja Wright kirjoittavat teoksessaan "On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring" näin: *"If he [the composer] develops the score from a clear concept it will have a consistent attitude and style, a unified approach that helps maintain the film's dramatic integrity."* (Karlin & Wright 2004, 63.) Eli toisin sanoen, he viittaavat elokuvan maailman kehykseen suurempana konseptina, jota rakennetaan alajuonteiden kautta. He painottavat scoren uskollisuutta elokuvan dramaturgiassa sekä scoren eheyttä elokuvan maailmassa.

He jatkavat: *"Concept can often be discussed in terms of musical style. A score might be baroque, but with a contemporary rhythm-section feel, for instance."* (Karlin & Wright 2004, 63) Tämä esimerkki viittaa fyysisen maailman alajuonteiden kautta rakennettuun elokuvan maailman kehyksen konseptiin. Kirjassa käydään läpi myös musikaalisten teemojen rakentaminen mm. hahmojen, elokuvan teemojen sekä näkymättömien hahmojen alajuonteille. Kirjassa näistä ei kuitenkaan puhuta alajuonteina, mutta niiden osuus elokuvan maailman rakentamisessa täsmää alajuonteiden määritelmän kanssa.

3.1 Elokuvan maailman kehyksen alajuonteet ja niiden käyttö

Käyn tässä läpi selkeimmät elokuvan maailman kehyksen alajuonteet. Niitä on tietysti lukemattomia muitakin, mutta nämä toimivat hyvänä esimerkkinä ja selkeyttävät asian käsittelyä.

Selkein elokuvan maailman alajuonne lienee hahmot. Hahmoihin perustuvaa sävellystyötä harrastaa lähes kaikki elokuväsäveltäjät. Se on yksinkertaista ja muistettavaa. Tässä työtavassa useasti luodaan tietyille avainhahmoille omat teemansa. Teemat voivat heijastaa hahmojen motiiveja, hahmojen välistä dynamiikkaa tai jopa ajatusmaailmaa. Näiden teemojen avulla katsojaa voi esimerkiksi johdattaa ennakoimaan asioiden etenevän tiettyyn suuntaan. Kun pahantahtoisen antagonistin teema alkaa soida, viestittää se katsojalle, että nyt asiat joko ovat jo vinossa tai ainakin vahvasti menossa siihen suuntaan. Tai taistelun pahimmalla häviön hetkellä päähenkilön teema saattaa korviin toiveikasta voiton melodiana kuin viestittääkseen, että taistelu ei olekaan hävitty.

Hahmojen alajuonteiden kautta on myös helppo tuoda esiin tunteita. Tunteiden esiintuomisen voi toteuttaa esimerkiksi käyttämällä haluttua tunnetta kuvaavia sävyjä kyseessä olevan hahmon teemassa. Yksinkertaisimmillaan tämä hahmoperäinen työskentely johtaa siihen, että elokuvassa on suuri läjä teemoja, jotka eivät rakenna mitään suurempaa kokonaisuutta. Nämä teemat saattavat toki muuttua elokuvan edetessä, mutta tästä jää siitä huolimatta pois mahdollisuus antaa katsojalle entistä enemmän köyttä.

Hahmojen teemojen ei tulisi jäädä vain teemoiksi, vaan ne voivat olla myös mielentiloja, motiiveja, hahmojen välistä dynamiikkaa tai jopa puhumattomia ajatuksia. Tämänkaltaisen teemojen käyttö on rikasta tarinankerrontaa, sillä näin Score rakentaa elokuvan maailmaa ja tukee alajuonteiden kautta elokuvan maailman kehystä. Parhaimmillaan tällainen hahmoperäinen score haastaa katsojia ymmärtämään hahmoista jotain, johon pelkkä kuva ei riitä. Hahmoilla on aina jokin suhde elokuvan maailman kehysten suurempaan konfliktiin. Kun teemojen muutokset liikkuvat tämän konfliktin mukana, saadaan aikaiseksi kokonaisvaltaista scorea, joka rakentaa elokuvan maailman kehystä. Tällainen score aktivoi katsojaa ja tekee elokuvakokemuksesta kokonaisvaltaisempaa.

Elokuvan fyysinen maailma, eli tarinan fyysinen leikkikenttä on myös selkeä visuaalinen alajuonne. Me näemme elokuvan hahmot toimimassa jossain tilassa. Vaikka tila ei olisi mitään (esim. avaruus), ovat hahmot siitä huolimatta jossain tilassa, joka mahdollistaa elokuvan tapahtumien kulun, elokuvan maailman

notkahduksen ja juonen etenemisen. Fyysinen maailma voi olla esimerkiksi asunto, auto, metsä tai vaikka avaruusasema. Se on tila johon tarina tulee sijoittumaan.

Jos päähenkilö asuu Skotlannissa, seikkailu voi alkaa Skotlannista. Maantieteellistä ajattelua mukaillen päähenkilöämme säestettäisiin skotlantilaisilla säkkipilleillä. Tai voitaisiin säästää kunnes Ufot tulevat kuvaan ja alkavat tuhota kaikkea sitä, mikä joskus muistutti Skotlantia. Tämän hyökkäyksen reaktiona säkkipillit hajoavat räähkyen käsiin. Näin score rakentaa elokuvan maailman kehystä fyysisen maailman alajuonteiden kautta. Fyysisen maailman ei tulisi rajoittaa scorea, mutta fyysistä maailmaa voi vahvistaa scorella. Sademetsän siimeksessä on tilaa viidakkorytmin pauhulle ja heimokuoron laululle. New Yorkin ghettoissa tapahtuvaa seikkailua säästää yhteiskuntakritiikkiä suoltava rap-musiikki. Fyysinen maailma on useimmissa tapauksissa suoraan yhteydessä aikakauden alajuonteeseen.

Aikakauden alajuonteella musiikki voidaan liittää johonkin tiettyyn aikaan. Silloin se kuvastaa useasti myös konkreettisesti elokuvan fyysistä maailmaa. Esimerkiksi jos elokuvan tapahtumat tapahtuvat kuninkaan linnassa keski-ajalla, saattaa se määrätä scoren soinnin hyvin vahvastikin. Tämäkin saattaa olla joskus tarpeen, mutta tämä keino yksinään saattaa johtaa hyvin kapeaan tulkintaan elokuvan maailmasta. Tätä lähestymistapaa tulisi silloin tukea myös muilla elokuvan maailman rakentamisen keinoilla. Aikakauden alajuonetta on myös mahdollista käyttää ilman yhteyttä fyysisen maailman alajuonteeseen. Näissä tapauksissa kyseessä on yleensä tarkoituksenmukainen kuvan ja musiikin ristiä.

Muita alajuonteita ovat mm. elokuvan teemat, erilaiset yleiset motiivit ja elokuvassa toimivat voimat (hyvä, paha jne.). Alajuonteiden ahkerasta käytöstä huolimatta, score ei saisi olla liian suorasukainen. Elokuvasäveltäjä Philip Glass toteaa kirjassa "Film Music Screencraft" sen, että elokuvamusiikki ei saa olla liian lähellä kuvaa, eikä liian kaukana siitä. Glassin mukaan on siis hyvä jättää tilaa katsojan omalle tulkinnalle. (Russell & Young 2000, 128.) Tämä on hyvä asia muistaa, aina kun elokuvan maailman kehystä rakennetaan scorella.

4 ESIMERKKIELOKUVAT

Valitsin varsinaiset esimerkit, en elokuvien kokonaisen eheyden tai tarinan syvyyden perusteella, vaan vain ja ainoastaan niiden musiikillisen annin perusteella. Eli tarkemmin sen perusteella, kuinka selkeästi niiden musiikki kuvastaa juuri niitä elokuvamaailman tasoja, joita haluan tässä opinnäytteessä esitellä. Kukin esimerkkielokuva rakentaa elokuvan maailmaa toisistaan enemmän tai vähemmän poikkeavalla tavalla. Kukin tekee sen kuitenkin erilaisten alajuonteiden kautta. Varsinaisina esimerkkielokuvina on kolme suurta amerikkalaista tuotantoa ja näiden rinnalla vertailun vuoksi kaksi eurooppalaista elokuvaa, suomalainen ja espanjalainen.

4.1 The Dark Knight

The Dark Knight (Nolan 2008) elokuvan musiikit ovat säveltäneet yhteistyössä Hans Zimmer sekä James Newton Howard. Zimmer lienee kaikille enemmän tai vähemmän tuttu. Hän on uuden, teknologisemman, aallon säveltäjä ja tehnyt scorea lukuisiin Hollywood megahitteihin. Zimmer nousi suosioon elokuvasäveltäjänä 80-luvun loppupuolella tyylillään, jolla hän sisällytti musiikkiin hyvin vahvasti syntetisaattoreita ja elektronisia elementtejä. (IMDB 2014).

Howard on myös tehnyt merkittävän elokuvasäveltäjäuran. Hän on niittänyt mainetta mm. olemalla nopea säveltäjä (Wikipedia 2014). Howardin sävellystyö viistää toisinaan perinteisempää sinfoniaorkesteri-scorea, mutta Howard on ollut myös mukana teknologisen kehityksen aallossa ja tekee ajoin kokeellisempaa scorea. Howard on jo vuosia käyttänyt tietokoneita apunaan ja siksi kyennyt pitämään soundinsa tuoreena (Waldron 2002). Voisi melkein väittää, että Zimmerin ja Howardin tyylit ja lähestymistavat ovat melko lähellä toisiaan ja siksi heidän yhteistyönsä saattoikin kantaa niin hyvin hedelmää The Dark Knight elokuvan parissa.

Zimmerin todellinen vahvuus säveltäjänä ei ole vain itse teosten helposti lähestyttävyydessä vaan myös siinä, että hän on oivaltanut sen mikä on tärkeintä

elokuvassa. Hänen lähestymistapansa on myös sellainen, että hän lähtee tiedostaen hakemaan ideoita scoreen itse elokuvan maailma ja tarina edellä, ei niinkään musiikki edellä. Ja siksi hän tekeekin hyvin elokuvaa palvelevaa scorea, vaikka teokset saattavat olla musiikillisesti ja teknisesti hyvin yksinkertaisia. Uusimman Batman elokuvaan (The Dark Knight Rises (Nolan 2012)) liittyvän haastattelun yhteydessä Zimmer toteaa, että hän ei säveltänyt kyseisen elokuvan musiikkeja siten, että ne kertoisivat ihmisille mitä heidän pitäisi tuntea vaan siten, että musiikki avaa katsojalle oven astua elokuvan maailmaan (Soundworks Collection 2012). Tämä ajattelutapa on hänen etunsa. Siinä missä hän saattaa menettää perinteisestä sinfonia-taituruudesta, hän ottaa takaisin kekseliäisyydessä ja ennen kaikkea tarinan palvelemisessa.

4.1.1 The Dark Knight: Kehyksen konfliktit hahmojen kautta

The Dark Knight elokuvan scoresta voi kuulla, kuinka maailma ja hahmot taistelevat sekasorron keskellä. Maailma on syöksymässä täydelliseen kaaokseen. Särisevät sellot, riitaiset soinnut ja pingotettu kieli nakertavat viimeisiä järjen hiveniä. Batmanissa maalataan Zimmerin tyyliin epäkonkreettista maailmaa, eli maailmaa joka on mielissä.

The Dark Knightin score on Zimmerin ja Howardin yhteistyönä toteuttama. He olivat jakaneet vastuuta scoren teemojen suhteen jonkin verran, mutta siitä huolimatta score on eheä ja noudattaa samaa linjaa hyvin alusta loppuun (Tinneney 2008). Score on melko temaattinen, mutta teemat eivät ole suoranaisesti hahmojen alajuonteiden teemoja. Teemat liitetään aika vahvasti elokuvan maailman kehityksen teemoiksi. Teemat lähinnä rakentavat elokuvan maailmaa hahmojen alajuonteilla, mutta eivät seuraa orjallisesti hahmojen matkaa.

Musiikillisen elokuvan maailman kehys rakentuu kolmen pääteemaan ympärille. On Gothamien teema, joka on ikään kuin status quo, joka hajotetaan. Gothamien teema on moninaisempi ja vaihtelevampi. Se on eräänlainen scoren selkäranka jota taivutellaan sitä mukaa, kun elokuvan maailma kokee sykehdyksiä suuntaan tai toiseen. Tämä teema rakentaa fyysisen maailman alajuonteen suhdetta

elokuvan maailman kehykseen. Gothamien teema sisältää myös itse Batmanin, synkän sankarin, teeman. Batmanin teema on elokuvan alkupuolella vähän pienemmässä roolissa, antaen tilaa kaikelle muulle. Elokuvan lopussa se päästetään täysin valloilleen.

Vastavoimana status quoille ja sitä hajottamaan on luotu anarkinen kaaosta leviävä teema, joka liitetään edustajaansa Jokeriin. Jokeri haluaa vain luoda kaaosta ja tehdä tuhoa. Jokerin maailmankatsomukseen ei sovi järjestys, eivätkä säännöt. Anarkia ja kaaos ovat elokuvan maailman kehyksen teemoja, joita rakennetaan nimenomaan Jokeri-hahmon alajuonteiden kautta.

Anarkian ja kaaoksen vastavoimana löytyy järjestyksen ja oikeudenmukaisuuden teema, joka liitetään alussa vahvasti Harveyn hahmoon. Harvey edustaa kaikkea sitä, mitä Jokeri yrittää tuhota.

Elokuva tönäistään liikkeelle särisevällä sellolla, joka pienellä liu'ulla saa itsensä kuulostamaan vähän epävireiseltä. Tämä on anarkian ja kaaoksen ääni. Sello matkaa kahden sävelen väliä jatkuvalla nousevalla liu'ulla. Tässä kohtaa anarkian edustajaa, eli itse Jokeria ei ole vielä esitelty. Teema kasvaa sitä mukaa, kun ensimmäisen kohtausten pankkiryöstö edistyy. Se ei varsinaisesti koskaan pääse "loppuun", mutta pitää elokuvan maailman roikkumassa tässä eräänlaisen epätietoisuuden tilassa. Ilmassa on epätietoisuus siitä, mihin tämä kaikki liittyy ja kuka on kaiken takana. Tilanne kasvaa dynaamisesti siihen asti, kunnes pankkiryöstön lopuksi ruudulle laitetaan jokerin kasvot ja näin anarkialle annetaan kasvot, sekä teemalle nimetään kantaja.

Anarkian teema kantaa elokuvan yli ja antaa katsojalle jatkuvasti informaatiota siitä, missä kohtaa elokuvan maailman kehyksessä mennään. Teema voimistuu ja kasvattaa massaa sitä mukaa kun Jokeri onnistuu syöksemään koko Gothamien paniikin ja kaaoksen valtaan.

Harveyn teema, joka ei varsinaisesti ole vain Harveyn teema, esitellään ensimmäisen kerran oikeussalissa, jossa Harvey yrittää saada mafiapomoa lukkojen taakse. Teema liitetään tässä yhteydessä vahvasti Harveyn hahmoon. Ja mikäpä olisi oikeussalia parempi paikka esitellä oikeudenmukaisuuden ja järjestyk-

sen teema. Teema lipuu hienosti sisään ja antaa tunteen oikeuden voitosta. Tilanne kuitenkin kääntyy todistajan yrittäessä murhata Harveyn, mutta Harvey ottaa tilanteen sankarillisesti haltuun ja teema jatkaa taas voitokasta sointiaan. Teema on sävelletty hienosti toiveikkaan sankarilliseksi pitkillä vedoilla ja hienosti yhteen sulavalla, vähän haikeallakin, harmonialla. Teema antaa katsojilla oikeaa toivoa siitä, että elokuvan maailman järjestys on voitokas. Kohtauksen lopussa teema kasvaa ja nyt täytyykin olla tarkkana, sillä tässä tulee avainkohta, joka määrittää teeman suhteen elokuvan maailman kehykseen. Score rakentaa tämän suhteen nimenomaan alajuonteiden eli hahmojen kautta.

Seuraavassa kohtauksessa herra Wayne, eli Batman, keskustelee herra Foxin kanssa juuri tekemästään sopimuksesta kiinalaisen yrityksen kanssa. Tämän kiinalaisyrityksen epäillään olevan kytköksissä mafiaan. Herra Fox ilmoittaa epäilyksensä Waynelle, joka oli jo tietoinen epäilyksistä ja kertoo Foxille, että tämä sopimus kuului hänen suunnitelmaansa. Tätä kaikkea säestää samainen Harveyn teema, joka on siis todellisuudessa oikeuden ja järjestyksen teema. Oikeutta ja järjestystä yrittävät saavuttaa myös herrat Fox ja Wayne näillä edeltäneillä teoillaan. Teoillaan, jotka liittyvät Waynen suunnitelmaan saada rikollisuus pois kaduilta ja pois Gothamista. Teema siis rakentaa näiden alajuonteiden kautta järjestyksen läsnäoloa elokuvan maailmassa ja sen kehyksen jatkumossa.

Harveyn teema seuraa täten oikeutta ja järjestystä. Tästä eteenpäin teema dominoi lähinnä kohtauksia, joissa Harvey on oikeutta toteuttamassa. Elokuvan musiikit tukevat elokuvan viestiä siitä, että Harvey on todellinen sankari ja Batman taas on nimensä mukainen ”Dark Knight” (”Yön Ritari”). Batman on sankari, joka ottaa oikeuden omiin käsiinsä. Eli sankari, jota oikeuslaitos ei halua maailmaansa, mutta jonka kansa haluaa.

Batmania seuraa Gothamien teema. Tämä teema esitellään heti ensimmäisen pankkiryöstökohtauksen jälkeen Gothamien kaupungin avautuessa ruudulle. Batmanin tietyntyyppinen ei-toivottu-sankari-status aiheuttaa sen, että elokuvan maailmassa ei sovi suitsuttaa Batmania varsinaisena sankarina. Siksi tämä onkin hyvä veto liittää Batman Gothamien kaupungin teemaan. Sillä Batman on se

todellinen järjestys ja se on se mitä kansa itse kaipaa ja tarvitsee. Tämä sankaruus tulee itse kansan keskuudesta. Gothamien teema on itsenäisen, lain ulkopuolisen järjestyksenvalvojan teema. Gothamien teema säästää Batmania ja Foxia näiden tehdessä suunnitelmia Gothamien järjestyksen palauttamisen hyväksi. Gothamien teema rakentaa elokuvan todellisen sankarin tarinaa elokuvan maailman kehityksessä sekä fyysisen ympäristön, että hahmon alajuonteiden kautta.

Harveyn teemalla on muutamia avainkohtia, jotka liimaavat sen entistä vahvemmin varsinaiseen elokuvan maailman kehitykseen. Harveyn teema kasvaa aina taustalla, kun Gothamien oikeuden palauttamisen eteen tehdään töitä. Teema soi esimerkiksi Waynen ja Harveyn ensimmäisen kohtaamisen alla ravintolassa, jossa Harvey puolustaa Batmania itse Wayneille. Keskustelu antaa hetkeksi painopisteen scorelle, joka kertoo Waynen hyväksyvän Harveyn Gothamien uutena järjestyksen sankarina. Harvey ajaa järjestystä ja musiikin teema rakentaa tätä yhteyttä. Samainen teema on myös huipussaan, kun Batman käy hakemassa aikaisemmin mainitun kiinalaisyhtiön pomon Lau Kiinasta, jotta Gothamien mafiapomot saataisiin oikeuden eteen. Kun Lau toimitetaan Harveyille, teema ottaa taas voimaa alleen ja kasvaa toivoa valavaksi. Kun taas Batmanin ollessa Kiinassa, taustalla rymisee astetta synkkämielisempi ja tummempi Gothamien teema. Itsenäinen oikeuden jakaja on taas toimissaan. Teema on myös huomattavasti rytmisempi ja toimintapainotteisempi, jota elokuvan tyyliä vaatii.

Tämän kaiken rinnalla ratsastaa Jokerin kantama kaaoksen ja anarkian teema. Se nostaa päätään aina kun anarkiaa ja kaaosta on odotettavissa. Suurimmalta osin se edeltää Jokerin ruutuaikaa. Kirkuvalla sellollaan ja naputtavalla rytmillään se antaa juuri oikeanlaista vääryyttä, joka herättää kuulijoissa levottomuutta ja painottaa hienosti tulevia tapahtumia. Anarkian teemaksi teema sinetöidään kohtauksessa, jossa Alfred kertoo Wayneille tarinaa menneisyydessä kohtauksestaan sotapäälliköistä. Tarinan opetus on se, että jotkut ihmiset eivät välitä rahasta tai maallisesta mammonasta. He haluavat vain ”nähdä maailman palaavan” ja tämän lauseen aikana ruudulla näkyy Jokerin naama. Riitaisa sellon vinkuna kasvaa samanaikaisesti taustalla. Tämä selventää, että kyseessä on vain

totaalista anarkiaa ja tuhoa kylvävä hahmo, jota ei voi rahalla ostaa. Ja teema on näin saanut tarkoituksensa, ei ainoastaan Jokerin teemana, vaan kaikkien maailman kaaoksen lähettiläiden teemana. Score poikkeaa taas pelkkien alajuonteiden seuraamisen radalta ja rakentaa elokuvan maailman kehyksen teemoja.

Yksi avainkohta elokuvan scoressa on hetki, jolloin Harvey muuntuu two-faceksi (kaksinaamaksi). Harvey alkaa menettää toivoa järjestyksen palauttamisesta menetettyään tyttöystävänsä Jokerin aiheuttamassa räjähdyksessä. Hänen uskonsa oikeuteen ja kohtuuteen alkaa olla vähissä, ellei jo täysin kadonnut. Kun poliisipäällikkö on tapaamassa Harveyta, Harvey ei vaikuta enää lainkaan entiseltään. Harvey muistuttaa poliisipäällikköä lempinimestä, jonka poliisit olivat antaneet hänelle, kun hän oli vielä töissä sisäisessä tutkinnassa. Alla soi tässä kohtaa vielä järjestyksen teema. Teema muistuttaa ajasta, jolloin Harvey vielä edusti järjestystä ja oikeutta. Kun poliisipäällikkö kertoo heidän kutsuneen Harveyta kaksinaamaksi, teema muuttuu tummemmaksi ja kääntyy kaaoksen puolelle. Järjestys on kadonnut Harveyta ja samalla elokuvan maailmasta. Jokerin mennessä tapaamaan Harveyta sairaalaan, katsojille ei anneta enää sekuntiaakaan Harveyn teemaa. Tilannetta säestää kirkuvat sellot ja anarkian jatkuva läsnäolo. Harvey ajautuu sankarista kaaokseen, ja tämän muutoksen alulle panijana toimii Jokeri. Tämä myös vahvistaa Harveyn teeman kuuluvan järjestykselle ja oikeudelle, ei pelkästään Harveylle. Sitä mitä Harvey edusti, ei enää ole olemassa. Jäljelle jää vain anarkian teema vastaan Gothamien yön ritarin teema.

Elokuvan loppua kohden Gothamien teema vahvistuu ja kasvaa. Se viestittää katsojille Batmanin tärkeydestä elokuvan maailman järjestyksen palauttamisessa, sekä Batmanin roolista vastavoimana anarkialle elokuvan maailman kehyksessä. Se viestittää Batmanista kansan todellisena sankarina, kansalaisena maailmassa, jossa anarkia uhkaa suistaa myös kansalaiset pahuuden ja kaaoksen syvyyksiin (kuten elokuvan lauttakohtauksessa huomataan).

Lopussa maailma sinetöidään antamalla järjestys takaisin Gothamille. Tästä järjestyksen palauttamisesta kansa saa kiittää yön ritaria. Elokuvan lopussa Gothamien teema säestää yön ritarin uusiin seikkailuihin lainsuojattomana oman

käden oikeuden jakajana. Eli todellisena sankarina, joka onnistui palauttamaan Gothamien järjestyksen.

Elokuvan score tuntuu nojaavan vahvasti hahmojen alajuonteeseen. Score kuljettaa teemoja melko ahkerasti hahmojen mukana koko elokuvan ajan. Tästä huolimatta teemat kertovat myös elokuvan maailman kehyksessä tapahtuvista muutoksista. Score ottaa huomioon elokuvan maailman kehyksen konfliktit, mutta tuntuu välillä unohtuvan kokonaan hahmojen polulle.

4.2 Avatar

Avatarin (Cameron 2009) scoren on säveltänyt James Cameronin vakiosäveltäjä, myös Titanicin (Cameron 1997) *My Heart Will Go on* (Horner ym. 1997) -kassamagneetista kuuluisa, James Horner. Hornerin tyyli Avatarissa, vaikka jokseenkin perinteisempi kuin esimerkiksi Zimmerin ja Howardin, rakentaa myös hyvin elokuvan maailmaa. Joskin score rakentaa sitä verrattain konkreettisemmalla otteella. Soittimet ja rytmytykset mukailevat enemmän elokuvan fyysisen ja visuaalisen maailman alajuonteita, pelkän tarinallisen sijaan.

Avatar on siksi erittäin hyvä esimerkki elokuvan maailmaan sijoittuvasta scoresta, koska elokuvassa esiintyvä Na'vi-heimo on kirjoitettu hyvin musikaaliseksi. Elokuvaa varten palkattiin etnomusikologi luomaan täysin uutta musiikkikulttuuria Na'vi-heimolle. Elokuvan scoren on haluttu tuoda mukaan tätä Na'vi-heimon omaa kulttuuria, joka on jotain mitä ei meidän maailmassamme ole olemassa lainkaan. Tämän takia elokuvan musiikkitiimi halusi sisällyttää soittimia, joita ei ole olemassa meidän maailmassamme. Eli toisin sanoen musiikkitiimi ei halunnut tuottaa mitään tiettyihin maanosiin, kulttuureihin tai aikakausiin yhdistettävää sointia tai soitinta. Scoren haluttiin hakea sointeja, soittimia ja tekniikoita eri kulttuureista ja ottaa lähinnä kevyitä vaikutteita niistä. Tähän sisältyi taustatyötä olemassa olevista kulttuureista aina Intiasta Persian kautta arktisiin Inuiittien lauluihin ja sieltä skandinaviaan. Kuunteluun oli päässyt jopa suomalainen Värttinä-orkesteri. Tämä taustatyö tehtiin, jotta musiikkiin saataisiin sekoitettua mahdollisimman paljon erilaisia elementtejä. Ja näin musiikki ei si-

joittuisi mihinkään maanpäälliseen vaan vain ja ainoastaan johonkin, joka on olemassa vain elokuvan maailmassa ja joka toimii kehyksenä elokuvan seikkailulle. (Bryant & Landau 2012.)

Avatarissa fyysinen heimomaailma kuuluu mm. huiluilla, laulu-instrumentaatioilla sekä perkussiivisilla rytmeillä. Hehkuva maailma kuuluu hehkuvina ja kuultavina harmonioina. Avatar luo konkreettista maailmaa mielikuvalta jostain toismaallisesta. Horner yhdistelee scoressa maanpäällistä heimomaailmaa teknologiseen syntetisaattorihehkuun ja harvinaisiin etnisiin sointeihin. Nämä luovat sävyjä ja värejä, jotka kuulostavat erittäin toismaalliselta..

4.2.1 Avatar: Fyysisen maailman alajuonne

Avatarin scoren elokuvan maailma pyörii äänipaletiltaan ja teemoiltaan todella vahvasti nimenomaan fyysisen maailman, ja tarkemmin, Na’vi-heimon ympärillä. Tämän lisäksi scoressa kuullaan myös ihmisten maailma. Score rakentaa elokuvan maailman kehystä liu’uttamalla Na’vi-heimon äänimaiseman päälle rujoa ihmisten kädenjäljellä tahrittua sotilaallista musiikkia. Tämä rakentaa suuren mittakaavan konfliktia elokuvan maailman kehyksessä: Ihmiset ovat tunkeutuneet Na’vi-heimon maille ja ovat näille uhka.

Avatarin elokuvan maailmassa kohtaa siis kaksi todellisuutta. Ihmisten sotien, väkivallan ja rahanahneuden täyteinen armoton, kaoottinen ja pahansuopa todellisuus kohtaa Nav’i heimon luonnonmukaisen, kaikella-on-aikansa-ja-paikkansa-ajattelua noudattavan uskonnollisen ja ympäristöään kunnioittavan maailman. Vaikka täysin selkeää rajaa näiden kahden maailman väliin ei scoressa varsinaisesti vedetäkään, on ero silti kuultavissa mm. alajuonteiden käytössä.

Elokuvan alkumetreillä kuulemme scoren esiosan. Elokuvan ensimmäiset minuutit säestetään scifi-henkisellä kaikuisalla avaruus nais-äänellä, joka on omiaan luomaan yhteyden tyhjään ja olemattomaan tilaan. Alussa päähenkilö Jake on avaruusaluksessa nukutettuna. Naisääni muistuttaa inhimillisestä alkuperästä, kodista ja maapallosta. Tämä on yleinen tapa muistuttaa ihmisten kodista,

kun ollaan keskellä avaruuden tyhjyyttä. Tästä elokuvan maailman ensimmäisestä vaiheesta, eli avaruuden tyhjyydestä, score muuntautuu sotilasryminäksi heti ihmisten vallattua ruudun. Ihmiset ovat elokuvan maailman toinen osapuoli, joka on saapunut itselleen tuntemattomaan fyysiseen maailmaan. Tässä elokuvassa on melko omanlaisensa lähtökohdat myös scorelle, sillä tässä tarinassa sisällytetään maailma maailmaan, joka on maailmassa. Ihmisten maailma Na'vi-heimon maailmassa ja näiden maailmojen törmäys tapahtuu Pandora planeetan viidakontäyteisessä maailmassa.

Mitä lähemmäs Pandora planeetan viidakkoja päästään, sitä enemmän score antaa pilkahduksia koko elokuvaa seuraavasta teemakappaleesta. Ja mitä lähemmäs itse Na'vi-heimoa ja heidän maailmaansa päästään, sitä kokonaisemmaksi teema muuttuu. Teema muuttuu ajan kuluessa viidakkorytmisemmäksi, ottaen mukaan puhaltimia ja erilaisia lyömäsoittimia. Teema seuraa fyysisen maailman alajuonnetta ja se voidaan täten liittää Na'vi-heimon maailman teemaksi.

Kun päähenkilö Jake tutkimusseurueineen syöksyy ensimmäistä kertaa viidakkoon, kuulemme etäisesti heimomaista puhallusta huilusta, joka soittaa Na'vi-maailman teemaa. Musiikki muistuttelee elokuvan maailman kehyksestä eli ihmisten ja Na'vien törmäyskurssista. Musiikki painottaa kohtaa, jossa seurue mainitsee heimon todennäköisesti tarkkailevan heitä silläkin hetkellä. Kuva muuttuu tässä kohtaa ilmakuvaksi, joka on ikään kuin heimolaisten näkökulma. Samalla score kasvaa yhä artikuloivammin Na'vi-heimon teemaksi, ja vihjailee heimon maailman olevan lähellä. Score maalailee ennakoivasti elokuvan maailman kehyksen risteämäkohtaa, jossa ihmisten maailma heimolaisten muodossa tunkeutuu alkuperäisheimon maille ja uhkaa sitä. Tämä on ensimmäinen elokuvan maailman kehyksen konflikti, joka tuodaan fyysisen maailman alajuonneteen kautta esiin.

Uskonnollinen Na'vi-heimo uskoo "äiti maahan" eli kokonaisuuteen siitä, että kaikki on yhteydessä kaikkeen. Tätä kokonaisuutta heidän maailmassaan pyörittää "Eywa"-niminen jumalhahmo, joka tietää kaikesta kaiken ja suojelee elämää. Eywa esittäytyy Na'vien maailmassa neonhohtoisena bioluminenssina

puuna. Eywan läsnäolo näkyy ja tuntuu Pandoran yössä kokonaisvaltaisena neonhohtoisena bioluminenssina hehkuna. Scoressa on käytetty runsaasti indonesialaisen gamelan-lyömäsoittimien tapaisia soittimia. Näiden soittimien sointi rakentaa Eywan läsnäoloa elokuvan maailmassa. Tämä äänipaletti on tehty elokuvan maailman ytimeksi scoressa ja tätä ydintä rakennetaan fyysisen maailman alajuonteen kautta. Gamelan-soittimien sointi on hehkuva ja metallisen eteerinen. Gamelan yhdistettynä harppuun saadaan sointi, joka on toismaallinen, kutsuva ja hehkuva. Scoressa käytetään myös paljon idiofoneja sekä membranofoneja, jotka tuovat omaa metallista hehkua ja resonanssia elokuvan maailmaan. Tätä sointia on koristeltu erilaisilla puhaltimilla, jotka tuovat samalla scoreen pientä eksotiikkaa. Scoressa on myös käytetty syntetisoituja sampleja ja ohjelmoituja ääniä, joten se on melkoinen yhdistelmä erilaisia sointeja ja instrumentaatiota. Tämä syntetisaattorien ja akustisten soittimien yhteen sulauttaminen on omiaan luomaan haluttua toismaallista äänmaisemaa. (Boucher 2009.)

Vaikka scoressa on lähdetty hakemaan jotain toismaallista, on muistettava että tämäkin on Hollywoodin suurtuotanto ja katsojaa ei sovi vierottaa liikaa katsojille jo tutuiksi tulleista kaavoista. Eli toisin sanoen tämänkään elokuvan score ei saa olla liian vieras tai omituinen ja siitä on löydyttävä tietty sama sointi, joka näistä suurtuotannoista yleensä löytyy. (Bryant & Landau 2012.)

Mitä syvemmälle heimoon Jake pääsee sisään, sitä kokonaisvaltaisemmaksi Na'vi-teema muuttuu ja sitä enemmän se soi. Score rakentaa elokuvan maailman kehyksen muutosta fyysisen maailman alajuonteen kautta. Fyysinen maailma on tietenkin Na'vien maailma, johon Jake ajautuu yhä syvemmälle. Scoren teema on sitä eheämpi, mitä syvemmällä Na'vien maailmassa Jake on. Na'vien maailmasta poistuttaessa Na'vien teema vaimenee ja score muuttuu taas ihmisten musiikiksi eli soinniltaan ja tyyliltään perinteisemmäksi scoreksi. Hypittyään jatkuvasti edestakaisin Na'vi-heimon ja ihmisten maailman välillä, Jake ei enää itsekään ole varma kumpi maailma on todellisuutta ja kumpi on välillistä todellisuutta. Tässä kohtaa myös score alkaa menettää rajaansa näiden kahden maailman välillä. Elokuvan maailman kehyksen risteämäkohta nousee tässä esiin.

Elokuvan loppupuolella ihmisten musiikki saa taas yllöksen, kun ihmiset, eli vierailijat, alkavat jyrätä heimon kotikontuja. Tämä on elokuvan maailman kehysten suurimpia nytkähdyksiä. Massiivinen orkesterimusiikki marssittaa valtavia koneita, jotka syövät kaiken Na'vi-heimon Pandoranpäällisestä perinnöstä. Tämä tuho käynnistää scoressa kuultavan Na'vi-heimon heimolaisten itkulaulun. Tämä on elokuvan maailman vastareaktio, jossa on kuultavissa mikrotonaalisia häivähdyksiä. Mikrotonaalisuus on jotain, mitä länsimaaisessa musiikissa vain harvoin kuullaan. Tällä korostetaan taas toismaallisuutta.

Elokuvassa on mielenkiintoisena lisänä Na'vi-heimon oma musiikki, joka tässä tapauksessa on juuri sitä elokuvan musiikkia, joka ei saa kuulostaa miltään maanpäälliseltä. Tämä on sitä musiikkia, joka toimii myös scoren Na'vi-heimon teeman pohjana. Tämä luo mielenkiintoisen kehysten ajasta ja paikasta, ajattomuudessa ja paikattomuudessa. Eli maailma elokuvan maailman sisällä. Maailma, joka ei oikeasti ole maailma, eikä varsinaisesti elokuvan maailmakaan. Se on jossain siinä välimaastossa. Se on kaikesta huolimatta enemmän elokuvan maailmaa, kuin esimerkiksi jotain maantieteellistä. Vaikka sen luomiseen olisikin käytetty tietoa ja vaikutteita maanpäällisestä. Tämän asian voi viedä täysin uusille tasoille ja urille, mutta se onkin oman tutkielmansa aihe.

Avatarin musikaalinen elokuvan maailma on liitetty hyvin tiivistä Na'vi-heimolle luotuun musiikilliseen kulttuuriin. Elokuvassa kuullaan myös heimon omia heimolauluja. Itse score, joka maalataan kuvan päälle, sisältää myös elementtejä Na'vi-heimon musiikista ja perustuu aika pitkälti heimon musiikin sointiin. Näitä elementtejä hajottaa lähinnä ihmisten läsnäolo, joka tuo melko raskasta kontrastia ja resonanssia Na'vi-heimon sulaville ja hehkuville sävelille.

Score rakentaa elokuvan maailman kehystä ainakin kahden eri alajuonteiden kautta. Toisena alajuonteena elokuvassa on Na'vi-heimon maailma, joka on fyysinen maailma. Tätä Na'vien fyysistä maailmaa uhkaa ihmisten maailma, joka on oikeastaan enemmän motiivi, kuin fyysinen maailma. Tämä maailmojen kohtaaminen toimii elokuvan maailman kehyksessä suurena konfliktina ja sitä score on onnistunut rakentamaan alusta asti.

Jos scoreen olisi otettu mukaan vielä muita alajuonteita, kuten esimerkiksi hahmot, olisi voinut käydä niin, että score ei olisi enää toiminut halutulla tavalla. Voikin olla, että joissain tapauksissa raju rajan veto alajuonteiden käytön määrälle on paikallaan.

4.3 Gravity

Gravityn (Cuarón 2013) scoren on säveltänyt Steven Price. Price on siinä mielessä kokemattomampi säveltäjä Zimmeriin, Howardiin ja Horneriin verrattuna, että hän ei ole ehtinyt vielä kovin moneen suureen elokuvaan säveltää scorea. Ennen ensimmäisiä varsinaisia sävellystöitään hän on tehnyt mittavan uran musiikkileikkaajana hyvin nimekkäissäkin elokuvissa (mm. The Lord of the Rings: The Return of the King (Jackson 2003) ja Batman begins (Nolan 2005)) (DP/30 2013).

Gravityssa mennään ympäröivä maailma edellä. Elokuvan alussa on lausahdus, joka viittaa avaruuteen: "There's nothing to carry sound." Eli toisin sanoen avaruuden tyhjiössä ääniaallot eivät kulje. Tätä ideaa jalostetaan myös scoressa. Koska koko elokuva vietetään avaruudessa, äänimaailma on lähinnä pukujen vibraation kautta kuuluvaa töminää. Äänet ovat myös äänitetty käyttäen kontaktimikrofoneja, jotka tallentavat vain vibraatioita eli resonointia (Soundworks Collection 2013). Eli elokuvassa tosiaan kuullaan, mitä astronautit kuulisivat. Musiikki seuraa tätä siinä muodossa, että välillä on vaikea erottaa missä kulkee musiikin ja äänimaailman ero. Score aksentoi välillä ruudun tapahtumia hyvinkin aktiivisesti.

Mutta se, miten elokuvan maailma kuuluu scoresta, on ehkä selkeimmillään siinä, että score on musiikkia joka on avaruudessa. Tilassa, jossa musiikki ei ehkä sellaisenaan toimisikaan. Se on vaimennettua, tömisevää, epätoivoista ja kauhua maalailevaa. Score rakentaa näin elokuvan maailman kehystä ja seuraa sen kulkua. Score kehittyy aina alun avaruudellisuudesta lopun epätoivoon, kasvaen sitä kotoisammaksi mitä lähemmäs maata taas päästään.

4.3.1 Gravity: Hahmon motiivi ja fyysinen maailma

Gravityn score rakentaa elokuvan maailmaa melko yksinkertaisella logiikalla. Score ei varsinaisesti rakenna suurempia elokuvan maailman tapahtumia seuraavia transformaatioita elokuvan aikana. Score seuraa enemmänkin selvästi polaarisista vastakkainasettelua. Eli voisi melkein sanoa, että siinä ovat vastakkain tyhjiys, elämän haasteet ja vaikeudet vastaan ihmisten turva ja koti, maapallo ja periksiantamattomuus. Nämä kaksi vastakkaista teemaa vuorottelevat miltei koko scoren läpi.

Maan, eli kodin ja periksiantamattomuuden, äänenä toimii perinteisempi orkesterimusiikki perinteisillä akustisilla soittimilla. Avaruuden, eli tyhjyyden ja elämän vaikeuksien, äänenä taas toimii musiikki ja äänimaisema, joiden sointi ei muistuta akustisia soittimia. Elokuvan score on myös erikoinen siinä suhteessa, että paikoitellen se paikkaa sitä, mitä ääneltä jää sanomatta. Se tavallaan täyttää (kirjaimellisen) tyhjiön elokuvan fyysisessä maailmassa. Score seuraa välillä kovinkin tarkasti ruudun iskuja ja aksentoi niitä varsin artikuloitusti.

Alussa elokuvan maailma esitellään melko staattisena. Score herää kunnolla eloon vasta, kun avaruusromu tekee ensimmäisen ohilentonsa ja aiheuttaa nyrjähdysten status quohon. Musiikki reagoi äänтелеillä musiikinkaltaisia ääniä, jotka muistuttavat paikoitellen radion häiriösärinää ja toisinaan taas etäisesti jotain jousien ja torvien kaltaista. Musiikki on hyvin sirpaleista ja kaoottista kuten on kuvituskin. Yhdessä hetkessä koko ympärillä oleva muuttuu pirstaleiseksi, kaikki särkyä. Musiikki kuvastaa tätä harvinaisen hyvin. Nimenomaan yhtäkkistä elämän, ja kaiken sen mitä piti itsestään selvänä, särkymistä. Tämä on tietysti myös yksi tarinan teemoista. Scoren äänimaisema liitetään tämän myötä myös tähän teemaan.

Kaaoksen teeman äänimaisema on pörisevää, särkevää ja sykkivää aina tilanteen mukaan. Nämä ovat scoren vahvimmat vihjeet siitä, missä elokuvan maailmassa mennään epätoivon suhteen. Radion häiriöäänien kaltainen särinä muistuttelee paikoin epätietoisuudesta ja toivottomuudesta sekä kommunikaation pimennosta. On myös huomionarvoista, että ensimmäinen varsinainen score

elokuvan sisällä esittäytyy, kun päähenkilöltä kysytään mistä hän pitää eniten avaruudessa. Päähenkilö Ryan vastaa: ”hiljaisuudesta”. Samalla taustalle levittäytyy kaunis maisema maapallosta. Tämä kyseinen scoren osa on naiskuoroista scifi-laulantaa, kaikuisaa, mutta ihmisellistä. Samantyyppistä kuin, mihin esimerkkielokuva Avatarissakin törmättiin. Tämä on melko yleisesti käytetty klisee. Tässä tapauksessa naisäänen tarkoitus lienee muistuttaa ihmisten kodista, maapallosta sekä esitellä maapallon ääni. Avatarissa naisääni on etäinen muisto kodista ja maapallosta, sekä siitä ihmisten maailmasta, josta uuteen maailmaan astutaan.

Gravity matkaa musiikillisesti aika pitkälti samaa rataa, tiettyihin kiinnekohtiin asti. Näihin avainkohtiin kuuluu mm. tunnepitoinen kotiinkaipuu ja onnistumisen tuoma helpotus. Nämä kaipuun kiinnekohdat kuuluvat scoressa luonnollisempina instrumentteina, kuten jousina, torvina ja pianona. Tai ainakin soittimien sellaisessa muodossa, että ne ovat tunnistettavia. Scoren perinteisempi äänimaisema yhdistetään näin alajuonteeseen, joka on Ryanin motiivi päästä takaisin kotiin. Tässä välissä on hyvä huomauttaa scoren tunnelatauksesta. Eli se, että elokuvan maailman kehystä rakennetaan alajuonteiden kautta, ei sulje tunteiden esittelyä pois scoresta.

Gravityn scoressa viljellään myös perinteisempää elokuvamusiikin käyttöä. Piano koetaan yleisesti melko kotoisaksi soittimeksi, varsinkin elokuvien maailmoissa. Tämä on eräänlainen elokuvamusiikin klisee. Elliot Goldenthal kertoo kirjassa ”Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV” käyttäneensä Alien 3 (Fincher 1992) elokuvassa pianoa keinona muistuttaa kodista. Hän halusi istuttaa jotain todella kotoisaa keskelle avaruutta ja piano sopi hänen mukaansa tilanteeseen erinomaisesti. (Davis 1999, 293-294.)

Gravityn scoressa toteutetaan pianolla vastaavan kaltainen temppu. Tämä esiintyy kohtauksessa, jossa päähenkilön kaipuu kotiin maapallolle on suurimmillaan ja hänen ikävänsä kuollutta tytärtä kohtaan on valtava. Hän on valmistelemassa itseään viimeiselle yöpuulle epäonnistuneen kotiinpaluuyrityksen jäl-

keen. Taustalla piano säestää tätä surullista toimintaa hyvin kotoisalla tuutulaulun tapaisella melodialla.

Tätä maapallon ääntä, eli luonnollisia soittimia, sisällytetään paikoin myös avaruuspörinään siten, että esimerkiksi lopun kliimaksissa ne sulautuvat yhteen yhdeksi massiiviseksi loppusoitoksi. Loppusoitto liukuu pikkuhiljaa yhä enemmän ja enemmän luonnollisemmaksi scoreksi. Se antaa myös pilkahduksia ihmisistä ja ihmisten maailmasta naislaulajien äänillä. Tämä on loppusoitto, joka kaiken sen tarmon ja yrityksen jälkeen palkitsee.

Scoren suurin elokuvan maailman transformaatio tapahtuu melko luonnollisesti aivan elokuvan lopussa. Tämä tapahtuu, kun päähenkilö Ryan kaiken kokemansa jälkeen saa kuin saakin haluamansa eli pääsee kotiin maapallolle. Kotiin maapallolle, johon koko elokuvan ajan on pyritty. Score on myös tehnyt osansa tämän motiivin mustuttamisessa. Lopun maapallon musiikki on täysin erilaista verrattuna kaikkeen siihen, mitä tähän asti elokuvan scoressa on kuultu. Lopussa scoressa kuuluu tuiki tavallista kitaraa sekä viuluja, jotka voi mieltää viuluiksi ilman epäilystä. Tavallisten soittimien päällä kuuluu vielä naislaulantaa. Naislaulanta on samankaltaista, kuin aivan elokuvan alussa. Elokuvan maailma on nyt pyörähtänyt täyden ympyrän ja score on rakentanut tätä matkaa alusta asti. Score lunastaa sen, mitä on tähän asti lupautkin aina alun maapallon ihastelu kohtauksesta lähtien. Score on siis kokonainen ja seuraa linjaa. Fyysisen maailman alajuonne on myös loppukohtauksessa tulkintaan johdettavissa, nimenomaan aiempien alajuonteiden valossa. Maapallo on myös fyysinen maailma ja tämä musiikki on maapallon musiikkia.

Scorella olisi tietysti ollut myös mahdollisuuksia mennä syvemmälle elokuvan maailmaan. Score olisi voinut esimerkiksi ottaa useampia alajuonteita käyttöön. Mutta koska kyseessä on erilainen ympäristö, jota toteutetaan lähtökohtaisesti erilaisesta näkökulmasta, on ymmärrettävää mitä polkua score seuraa. Myös elokuvassa oleva elokuvan maailman kehys on melko rajattu, joka sekin loi toki scorelle omat rajoitteensa. Kaikesta huolimatta score ei mitenkään väistä elokuvan maailman rakentamista. Päinvastoin, se tekee sitä hyvin vahvasti, mutta jää tavallaan vain fyysisen maailman ja hahmon motiivin alajuonteelle. Gravityn

score ei ole alueellaan ehkä aivan niin kokonaisvaltainen, kuin mitä sen premisit sallisivat. Tämä ei välttämättä ole paha asia, sillä useampien alajuonteiden viidakossa score olisi saattanut eksyä harhateille. Vahvimmin scoressa elokuvan maailmaa rakennetaan kaaoksen ja epätoivon äänien kautta, joita tasapainotetaan kotopuolen lämpimillä ja turvaa antavilla sävelillä.

4.4 Vertailuesimerkit: suomalainen ja espanjalainen

Jotta esimerkkielokuvien skaala ei jäisi liian suppeaksi ja keskittyisi pelkästään suuriin Hollywood-tuotantoihin, käyn tässä lyhyesti läpi kaksi erilaista esimerkkiä. Toinen on suomalainen Esa Illin ohjaama *Jungle of Dreams* (Illin 2008), jonka musiikit ovat säveltäneet Samuli Laiho, Esa Illi sekä Jean W. *Jungle of Dreams*in lisäksi käsittelyssä on Pedro Almodóvarin ohjaaman elokuva *Volver* (Almodóvar 2006), jonka scoren on säveltänyt Alberto Iglesias.

Jungle of Dreams elokuvan musiikin konsepti on selkeä ja yksinkertainen. Kyseessä on lyhyehkö rokkielokuva, joten scorekin on lähinnä sähkökitaran näppäilyä yhdistettynä satunnaiseen akustiseen kitaraan. Elokuvan maailman kehyksessä on rokkimaailman vanhat kehäraakit, jotka yrittävät pitää rock-unelmastaan kiinni kynsin ja hampain. Uusi ja trendikäs jyrää kuitenkin kaiken vanhan alleen.

Elokvassa varsinaisen scoren käyttö on melko vähäistä. Silloin kun scorea käytetään, sen funktio on selvästi tunnetilojen heijastelu. Eli score yrittää ilmaista kulloisenkin tilanteen ilmapiiriä ja hahmojen mielentilaa. Tämänkin voisi tulkita tietynlaisena alajuonteen käyttönä, mutta tematiikkaa siitä on kovin vaikea löytää. Score ei myöskään seuraa johdonmukaisesti mitään kaavaa. Sähkökitara näppäily sopii toki hyvin tällaiseen pieneen suomalaiseen rokkielokuvaan. Ja ehkä näin pienessä elokuvan maailman kehyksessä score saattaisi enemmänkin sekoittaa, kuin parantaa elokuvan maailmaa, mikäli se ottaisi alajuonteita enemmän huomioon.

Elokvassa on käytetty diegeettistä musiikkia tarinallisiin keinoihin. Esimerkiksi studiokohtauksessa, jossa bändin laulajalle annetaan kenkää, kuuluu seinän

takaa rankahkoa hevi-musiikin kaltaista jyskettä. Tämä musiikki voisi hyvin soida bändistä juuri ulos potkitun laulajan pään sisällä.

Pedro Almodóvarin elokuvassa Volver musiikin käyttö on hieman temaattisempaa kuin Jungle of Dreamsissa. Volverin elokuvan maailman kehyksessä on tyttäriään hyväksikäyttävät isät. Kahta sukupolvea piinaava tuska, jolle ainoa parannus on hyväksikäyttäjän tuhoaminen. Score on soinniltaan perinteisempää sinfonista orkesterimusiikkia. Score esittäytyy pääosin, kun siirrytään paikasta toiseen, tai kun hahmot tarttuvat tuumasta toimeen eli tekevät jotain ruudulla.

Myös Volverin score nojaa vahvasti hahmojen silloisiin tuntemuksiin, vahvistaen katsojien tulkintaa kulloisestakin ajatuksesta. Scoresta löytyy pientä tematiikkaa: esimerkiksi vielä kuolleenä olevan äidin teemana toimii mysteerisellä soinnilla soivat tummemmat sävelet jotka esiintyvät aina, kun kuolleesta äidistä puhutaan. Score ikään kuin viestittää, että kaikki ei ole täysin kohdallaan. Score rakentaa näin elokuvan maailman kehystä näkymättömän hahmon alajuonteella. Scoren tematiikka äidin hahmon ympärillä häviää, kun äiti palaa kuolleista.

Iglesias käyttää Volverin scoressa paikoitellen pieniä elokuvamusiikillisia kliseitä. Yksi tällainen on, kun päähenkilön Raimundan tytär on tappanut Raimundan miesystävän, Pacon, puukottamalla tämän kuoliaaksi. Score tekee taustalla pieniä rytmillisiä iskuja. Score on kuin veitsenlyöntejä. Jousisoittimet lyövät vingahtavasti ja paikoitellen kauhukliseeseen viitaten (vrt. elokuvan Psycho (Hitchcock 1960) suihkukohtaus). Eräs huomionarvoinen seikka scoressa on kohtauksessa, jossa Raimunda puhdistaa lattiaa verestä. Raimunda pyyhkii verta paperilla ja kun paperi imee verta itseensä, torvisektio kasvaa samaa tahtia kuin paperi täyttyy verestä. Perheen normaali arki on nyt verellä kyllästetty. Score tekee aika paljon tämänkaltaista kuvaa täydentävää työtä.

Volverin score on temaattisempi kuin esimerkiksi Jungle Of Dreams score, mutta ei aivan niin selkeän temaattinen, kuin taas muiden esimerkkielokuvien scoret ovat. Volverin tematiikka seuraa tarinan tapahtumia, muttei tee sitä suoraan alajuonteiden kautta. Esimerkiksi aina kun Raimunda puuhastelee Pacon ruumiin parissa, score kuulostaa hieman hullulta hassuine juoksutuksineen ja

kylmine vetoineen. Score on kuin Raimundan mielentila sillä hetkellä. Varsinaista musiikillista teemaa score ei kuitenkaan yhdistä tähän mielentilaan. Hahmon mielentilakin on alajuonteiden interaktioiden aiheuttamaa, mutta ei ehkä itsessään täytä alajuonteiden kautta elokuvan maailman kehyksen rakentamisen kriteereitä.

Molempien, *Jungle of Dreams*in ja *Volverin*, scoret toimivat kyllä omissa tyylilajeissaan ja tyyliissään, vaikka alajuonteiden käyttö on huomattavasti vähäisempää kuin muissa esimerkkielokuviissa. *Jungle of Dreams*issa score on tosin hyvin rajoitettua. Scoren osuus elokuvan maailman kehyksen rakentamisessa jää näissä kahdessa tapauksessa huomattavasti vähemmälle. Scoret toimivat kyllä tästä huolimatta elokuvissaan. Varsinkin *Volverin* score on tyylikästä ja hyvällä maulla toteutettua. Saisiko elokuvista enemmän irti mikäli scoret rakentaisivat enemmän elokuvan maailman kehystä, jääkin vain spekulointin tasolle. Sanoisin, että ne voisivat upottaa katsojan ehkä vielä syvemmälle tarinaan näin tehdessään.

5 POHDINTA

Elokuvan maailman kehyksen rakentaminen alajuonteiden kautta on ajatusta vaativaa työtä. Mitään yksinkertaista ja oikeaa tapaa kehyksen rakentamisen toteuttamiselle ei ole. On vain paljon mahdollisuuksia ja niistä tulisi valita ne kyseiseen käyttötarkoitukseen sopivimmat.

Esimerkkielokuvien analyyseissa käy ilmi, että liian monen alajuonteiden sisällyttäminen scoreen saattaa jopa olla scorelle ja elokuvan maailman kehykselle haitallista. Sen sijaan, että säveltäjä yrittäisi ympätä scoreen mahdollisimman monta alajuonnetta, voikin olla järkevämpää keskittyä vain muutamaan alajuonteeseen ja tätä myötä entistä vahvempaan elokuvan maailman kehyksen rakentamiseen. Ei tietenkään ole mahdotonta rakentaa elokuvan maailman kehystä lukuisilla eri alajuonteilla, mutta näiden analyysien valossa, tämä ajatus tuntuu kovin vaikealta. Elokuviissa scorella on vain tietyn verran aikaa rakentaa tarinalle tärkeitä elementtejä ja tämä tarkoittaa sitä, että päätöksiä on tehtävä. Liian suuri teemaviidakko saattaa johtaa kaoottiseen ja epäjohdonmukaiseen scoreen.

Vertailuesimerkkeinä olleet *Jungle of Dreams* ja *Volver* -elokuvat näyttävät erilaisen tavan rakentaa elokuvan maailmaa. Kumpikaan ei käytä alajuonteita hyväkseen juuri lainkaan, mutta silti, ainakin *Volver*, onnistuu rakentamaan asioita, joita ruudulla ei suoraan kerrota. Alajuonteiden käyttö ei ole siis ainoa tapa tehdä scorea, mutta se on melko perusteellinen tapa. Lisäksi se on elokuvan maailman kehyksen rakentamisen kannalta melko selkeä tapa.

Vertailuesimerkeistä on myös mainittava, että vertailuesimerkit toimivat genreiltään vähän erityyppisessä ympäristössä kuin kolme muuta esimerkkielokuvaa. Vaikka näiden vertailuesimerkkien scoret toimivatkin, ainakin jollain tasolla, sanoisin, että vahvempi elokuvan maailman kehyksen rakentaminen näissä tapauksissa olisi saattanut tehdä hyvää elokuvan kokonaisuudelle.

On ehkä hyvä ajatella, että alajuonteiden käyttö on lähinnä yksi työkalu kliseiden ja muiden työkalujen joukossa. Sen sijaan, että säveltäjä orjallisesti seuraisi

jokaista mahdollista alajuonnetta, hän voi valita elokuvan maailman kehykselle tärkeimmät alajuonteet ja voi halutessaan rakentaa koko scoren konseptin näiden kautta. Vaikka näitä alajuonteita kohdeltaisiinkin vain työkaluina, se ei poista elokuvan maailman kehyksen rakentamisen tärkeyttä. Scoren eheys ja uskottavuus riippuvat paljolti siitä, miten paljon annettavaa elokuvan scorella on elokuvan maailmaan. Alajuonteet tuntuvat luonnolliselta tavalta rakentaa elokuvan maailman kehystä.

Tämän tutkielman ulkopuolelle jää animaatioelokuvat ja niiden maailma. Animaatioiden maailma, vaikka tarinallisesti noudattaakin samoja periaatteita elokuvan maailman kanssa, pitää sisällään huomattavasti suuremman määrän jo totuttuja konventioita ja selkeämpiä genren määäämiä kliseitä. Aihe vaatisi täysin oman tutkielmansa.

Myös lukuisia muita alajuonteita jää käsittelemättä tässä tutkielmassa. Tämä tutkielma voikin toimia eräänlaisena innoittajana lähteä tälle jännittävälle alajuonteiden polulle etsimään lisää vastauksia ja keinoja rakentaa elokuvan maailman kehystä. Itselleni tämä oli erittäin hyvä oppimatka, jota pääsen toivottavasti jatkamaan entistä syvemmälle.

LÄHTEET

Kirjallisuus:

Davis, R. 1999. Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV, Boston: Berklee press

Karlin F., Wright R. 2004, On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring, toinen painos, New York: Routledge

Russel M., Young J. 2000. Film Music Screencraft, Crans-Près-Céligny: RotoVision SA

Internet artikkelit:

Boucher G. 2009. James Horner Searches for the Sound of Pandora, Los Angeles Times. Viitattu 4.5.2014 <http://herocomplex.latimes.com/uncategorized/james-horner-searches-for-the-sound-of-pandora/>

Bryant W. johdanto: Landau J. 2012 Vol.17, Creating the Music of the Na'vi in James Cameron's Avatar: An ethnomusicologist's role, UCLA Department of Ethnomusicology. Viitattu 19.5.2014 <http://ethnomusicologyreview.ucla.edu/journal/volume/17/piece/583>

GCSE Bitesize 2014. Composition of film music, BBC. Viitattu 30.5.2014 http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/music/popular_music/film_music3.shtml

IMDB 2014, Hans Zimmer Biography. Viitattu 15.5.2014 <http://www.imdb.com/name/nm0001877/bio>

James Newton Howard 2014. Wikipedia. Viitattu 20.5.2014 http://en.wikipedia.org/wiki/James_Newton_Howard

Thom R. 1999. Designing a Movie for Sound. Viitattu 20.5.2014 http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

Tinney T. 2008. Exclusive: A Collaborative Conversation with James and Hans, SuperHero-Hype. Viitattu 14.5.2014, <http://www.superherohype.com/features/97121-exclusive-a-collaborative-conversation-with-james-and-hans>

Waldron D. 2002. James Newton Howard Composer of Music for the Movies. Viitattu 20.5.2014 <http://www.dlwaldron.com/Newton-Howard.html>

Elokuvat

Alien 3 1992. ohj. Fincher D., Twentieth Century Fox Film Corporation, Brandywine Productions

Avatar 2009. ohj. Cameron J., Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners, Lightstorm Entertainment

Batman Begins 2005. ohj. Nolan C., Warner Bros, Syncopy, DC Comics, Legendary Pictures, Patalex III Productions Limited

The Dark Knight 2008. ohj Nolan C., Warner Bros, Legendary Pictures, Syncopy, DC Comics

The Dark Knight Rises 2012. ohj Nolan C., Warner Bros, Legendary Pictures, DC Entertainment, Syncopy

Gravity 2013. ohj. Cuarón A., Warner Bros, Esperanto Filmoj, Heyday Films

Jungle of Dreams 2008. ohj. Illi E., Blind Spot Pictures Oy, Yleisradio (YLE)

The Lord of the Rings : The Return of the King 2003. ohj. Jackson P., New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company

Psycho 1960. ohj. Hitchcock A., Shamley Productions

Titanic 1997. ohj. Cameron J., Twentieth Century Fox Film Corporation, Paramount Pictures, Lightstorm Entertainment

Volver 2006. ohj. Almodóvar P., Canal+ España, El Deseo S.A., Ministerio de Cultura, Televisión Española

Internet Videot

DP/30 2013. Gravity, Composer Steven Price. Viitattu 17.5.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=-geYpeBFvQI>

Soundworks Collection 2012. The sound and music of The Dark Knight Rises. Viitattu 1.6.2014
<http://www.soundworkscollection.com/videos/darkknighttrises>

Soundworks Collection 2013. The Sound of Gravity. Viitattu 19.5.2014
<http://www.soundworkscollection.com/videos/gravity>

Musiikki

My Heart Will Go on 1997, säv. Horner J. sanat Jennings W. tuotanto Afanasieff W., Franglen S., Horner J. julk. Sony Classical